

ABSTRAK

Warisan budaya Sunda, terbukti banyak macamnya. Salah satunya adalah *babasan*. *Babasan* merupakan sekumpulan susunan kata dalam bahasa Sunda yang memiliki makna yang konotatif, dan penggunaannya sudah disepakati oleh banyak pihak (Satjadibrata, 2005 : 61). Sebagai warisan budaya Sunda, penggunaan *babasan* saat ini sudah mulai ditinggalkan. Hal tersebut menjadi latar belakang penelitian ini. Sebenarnya, pembelajaran dan pengenalan terhadap *babasan* sudah diberikan sejak bangku sekolah dasar, namun masih dirasa belum efektif. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya untuk membuat sebuah media pembelajaran mengenai *babasan*, yang efektif dan menarik untuk anak-anak tingkat sekolah dasar. Media pembelajaran melalui permainan kartu (*card game*) dipilih sebagai solusi yang ditawarkan untuk mengatasi masalah ini. Dengan menggabungkan antara proses pembelajaran dan pengenalan *babasan* dengan media permainan, diharapkan dapat menjadi metode baru yang efektif untuk proses pembelajaran.

Kata kunci : *Babasan*, media pembelajaran, *card game*, .